

Rapport de stage

Clarisse cécilia

N°16707598

Psychanalyse Augmentée, au poste de la manette

J'ai fait partie d'un groupe d'étudiants de licence 3, tous issus du cours de M. Gagnéré (samedi 11h14h « acteur et avatar »). Nous avons passé notre stage au sein du projet tutoré de l'élève Matthieu Millési, nommé « psychanalyse augmentée ». Suite à plusieurs répétitions, j'ai préféré être derrière les manettes de l'avatar Kelly. Cette expérience fut pour ma part inédite et enrichissante en de nombreux points. Notre projet est une création collective et a été épaulé par M. Gagnéré, qui nous a fourni les combinaisons pour les manipulacteurs, des conseils à propos de la dramaturgie et a été aux commandes de la technique lors des deux premières représentations et s'est occupé de la dramaturgie numérique. Pour ma part, il m'a donné plusieurs conseils par rapport à l'utilisation des manettes (quels boutons utilisés, être plus douce, penser aux regards du public, faire attention à l'actrice), il a aussi donné des conseils à Léa, quels gestes elle pourrait faire, où se placer...

Notre metteur en scène fut Matthieu. Léa et Maryam furent les manipulatrices (ce sont elles qui mirent les combinaisons, ce qui permit de manipuler les avatars, Béni et Assya les acteurs masqués et Mehdi et moi derrière les manettes et la lumière et le son ; Anastasia remplaça M. Gagnéré en tant qu'artiste numérique lors des spectacles de mars. Nous avons joué le spectacle, d'une durée de 15 minutes, à deux reprises dans la salle du cube (14 et 15 décembre) puis dans une salle de notre faculté (studio théâtre, dans le bâtiment A) cinq fois (du lundi 26 au vendredi 30 mars), d'une durée de 35 minutes (lors de la semaine des arts).

1 PRESENTATION DU TERRAIN DE STAGE : LE CUBE ET LE FESTIVAL DES ARTS

1) Le Cube

Lors de nos deux premières représentations, nous avons pu nous entraîner quelques fois et jouer, au Cube. Ce bâtiment fut le 1^{er} centre dédié à la création numérique en France en 2001, il fait parti de l'association Art 3000. Environ 3000 artistes y font des projets par an, ce qui est considérable. Le Cube, se situe à Issy les moulineaux, 20, cours Saint Vincent. Le Workshop

séminaire est un projet de recherche labex arts-h2h, nommé « la scène augmentée ». Il consiste à aborder différents thèmes dont : le jeu de l'acteur, les pratiques de création et modes de transmission ; ce projet de recherche a commencé en 2015 et fini, fin 2017.

Sur leur site, ils qualifient leur projet de recherche de la manière suivante :« ces performances utilisent une plateforme numérique basée sur un moteur de jeu existant, dédiée à la prévisualisation en temps réel et développée depuis plusieurs années au sein de l'équipe INREV de l'univ Paris 8 ». LECUBE.COM. Cette citation, fait écho au projet que nous avons mené. Celui-ci, est lié à la présence d'avatars sur scène et d'acteurs masqués.

La salle du cube :



C'est dans cette salle, au troisième étage de cet établissement, que nous avons fait quelques répétitions et les deux premières représentations, moi je me suis mise à côté de M. Gagnéré (à droite de l'image), à la place de la technique où se trouvait son ordinateur, les manettes avec fils, le son et le matériel pour la régie de la lumière. En bas, à droite de l'image se trouve le petit écran qu'une des deux manipulatrices utilisa pour voir les mouvements des avatars. L'écran au fond, permis de projeter les avatars et leurs environnements. Les manipulatrices étaient placées, l'une à droite et l'autre à gauche. Elles ne pouvaient se déplacer qu'en avant sur une ligne droite puis se retourner vers la droite. Elles se déplaçaient en avançant tout en ayant un couloir imaginaire propre.

LA SALLE DANS NOTRE UNIVERSITE



La salle se situe dans le bâtiment A et se nomme studio théâtre. Nous nous sommes entraînés essentiellement dans cet espace et y avons joué les 5 représentations lors du festival des arts. Nos cours avec M. Gagnéré se sont passés dans cette salle et dans l'amphi 4. Elle comporte de nombreux spots de lumière, un écran ainsi qu'un projecteur et plusieurs ordinateurs. Nous avons pu mettre plusieurs chaises pour les spectateurs.

Par exemple, on peut apercevoir sur la droite de l'image Mariam en combinaison de mocapteur, elle est en face du petit écran, qui lui permet de visionner son avatar. Sur l'écran, l'avatar est un monstre, il fait les gestes de Mariam mais il n'est pas dans le même sens. Assya est positionnée sur la gauche de l'image, elle a son masque et joue le patient. Matthieu

lui donne des conseils et essaye de la pousser pour qu'elle s'exprime davantage. On peut voir les deux chaises placées à côté de l'écran.

Le matériel que nous disposons :

Les combinaisons qu'utilisent les manipulatrices sont constitués d'une multitude de capteurs.



Mariam a une combinaison avec une multitude de capteurs, répartis sur différentes parties de son corps : un bandeau pour la tête, plusieurs capteurs positionnés sur ses épaules, ses avant bras, poignées, mains, buste, cuisses, mollets et pieds. Leurs positions sont précises. Nous avons aidé les manipulatrices à mettre les combinaisons à plusieurs reprises, il ne fallait pas se tromper entre celles de gauche et celles de droite. Nous avons fait attention aux capteurs :

« les neurones » étaient assez fragiles à manipuler. Ces combinaisons sont chères et nous en avons conscience et avons mis celles-ci dans une boîte spéciale, chaque partie de la combinaison dans un sachet spécifique.

LES MASQUES :



Le masque à gauche est celui du patient, Assya l'utilisa, celui à droite est celui du docteur psychanalyste. Ce sont des masques expressifs, différents l'un de l'autre et donnent de nombreuses informations sur le personnage. Le docteur est le plus âgé et Béni prit en compte cela dans son jeu d'acteur. Jouer avec un masque est une expérience en elle-même à part entière, l'acteur doit être totalement investi. La projection de la voix diffère aussi ainsi que les gestes des acteurs et leurs manières de se mouvoir. Lors de la première séance de répétition, nous avons eu l'aide d'une personne pour avoir des conseils afin de jouer avec ces masques.

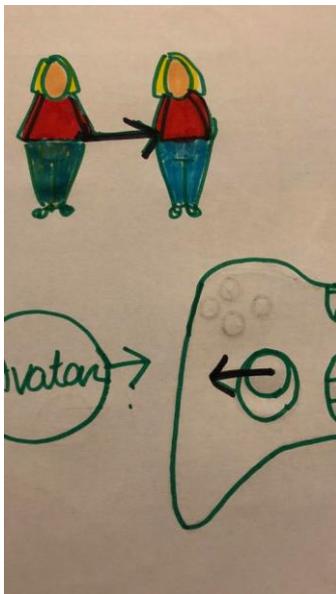
Les manettes utilisées :

Je n'ai pas pris de photo de celles-ci mais, leurs modèles ressemblaient à celles de la photo ci-jointe : une manette comprend, une croix au centre, une flèche y se trouve à chaque extrémité.

Le bouton arrondi de gauche permet de déplacer l'avatar latéralement. En poussant le bouton arrondi vers la gauche, l'avatar, si son buste est en face, se déplace vers sa gauche. Sur l'écran, les spectateurs le voit se déplacer vers la droite. L'important est de garder l'idée qu'il faut se référer à l'avatar. Après une bonne explication et quelques heures de pratique, la manipulation de l'avatar devient simple.



Le modèle de la manette ressemble à celle-ci, elle était reliée à un fil. Il ne fallait pas se tromper de manette, sinon nous manipulions le mauvais avatar.

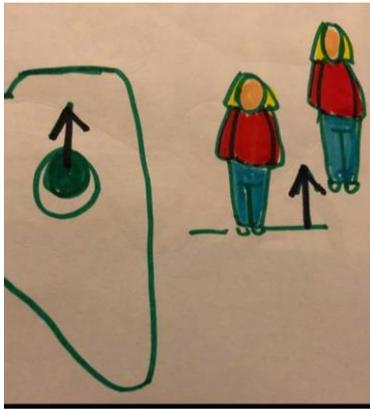




Il était possible de déplacer l'avatar vers l'avant et l'arrière. En poussant le bouton de droite en haut, l'avatar se déplaçait en avant, nous avons souvent utilisé ce système avec Léa pour faire déplacer l'avatar plus rapidement (Léa marchait et je poussais légèrement le bouton vers l'avant, j'ai fait attention, à force de pratique à ne pas être trop brusque).



Pour le bouton de droite de la manette : la manipulation de celui-ci permet une rotation de l'avatar ou une compensation si Léa tourne dans l'autre sens. Nous avons utilisé plusieurs fois cette technique pendant le spectacle (lorsque Léa était obligée de tourner, il fallait que je puisse, via la manette, compenser son mouvement afin que l'avatar ne tourne pas. Je du retenir les moments où elle devait tourner et garder un œil sur elle et sur l'avatar. Il était aussi important que le visage de l'avatar Kelly, soit ou en face du public ou en face du patient (selon les intrigues).



LES CODES AVEC LEA

« la méduse :

Avec Léa nous avons appris à nous écouter sans pouvoir se parler puis à établir des codes. Pour cela, il a fallu expérimenter, communiquer avant et après les essais, se faire confiance et pour ma part être concentré. Après une bonne explication de monsieur Gagné, j'ai enfin compris le système de déplacement et suite à cela, ce fut bien plus simple pour piloter les avatars, c'est-à-dire se mettre à chaque fois à la place de l'avatar. Si je bouge le bouton à droite, l'avatar sera déplacé sur sa droite, l'important est de faire attention à son buste. Ce ne fut pas toujours évident car les avatars étaient souvent difformes et compliqués à manier. Dans ces cas là, je ne regardais plus les pieds des avatars mais seulement la direction de son buste.

Par exemple pour la première scène où apparaît l'avatar, il faut penser à appuyer sur X puis flèche pour avoir le contrôle de l'avatar, attendre que Léa avance et faire légèrement avancer Kelly afin de pouvoir voir l'avatar. Commencer les spectacles avec un avatar à l'aveugle fut stressant car, si l'avatar n'est pas bien positionné, nous prenons le risque de ne pas pouvoir retrouver l'avatar (ce fut le cas lors d'une représentation) et ainsi perturbé les autres artistes.

Pour la scène du vol, lorsque l'avatar Kelly rencontre son professeur de vol, nous avons fait plusieurs essais, pour pouvoir nous coordonner et essayer de rendre le résultat convaincant. Léa m'a alors dit : faisons la méduse, en effet sa façon de se mouvoir (accroupi puis debout) rappelle le geste d'une méduse pour se déplacer. Elle m'a expliqué, d'attendre quelques secondes avant d'utiliser la manette pour faire déplacer l'avatar vers le haut. L'avatar de Kelly et celui de Margeve peuvent faire plusieurs mouvements grâce à la manette :

Voler, danser dans les airs, rencontrer des monstres, interagir avec les acteurs masqués, se défusionnés, se multiplier (à la dernière scène les avatars sont multiples), la caméra pilotée par Anastasia permet de mieux voir les avatars et de rendre les scènes plus actives.

La danse : Lors du festival des arts, la dernière scène spectacle se terminait par une danse d'environ $\frac{3}{4}$ minutes où les avatars étaient multipliés et dansaient en rythme avec la musique et le patient. L'idée était d'y aller crescendo : d'abord les avatars sosies faisaient les mouvements de Léa, puis je les faisais légèrement tourner et enfin voler tout en tournant. Medhi fit de même. A la fin les avatars se retrouvent dans les airs.



Le labyrinthe :

Ce ne fut pas évident de manipuler l'avatar Kelly dans le labyrinthe, suite à quelques déconvenues, nous avons trouvé un stratagème : si l'avatar touche le mur malencontreusement, Léa ferait un mouvement précis. Comme un avatar dans un jeu.

MES REFLEXIONS PROVENANT DU JOURNAL DE BORD SUITE AU VISIONNAGE DU PREMIER ET DU SECOND SPECTACLE

Au début, nous étions très stressés. Nous avons essayé de former un cercle et nous recentrer sur nous-même. Perso, je me suis mise sur la manette. Il fallait ne pas se tromper, penser à la lumière, aux deux chansons et à manipuler l'avatar. Ce ne fut pas évident. Au tout début, lors de l'entrée de l'avatar, je ne voyais pas celui-ci ce qui était très embêtant. M. Gagnéré a rectifié. Je trouve que Léa a assuré dans le sens où elle n'a pas paniqué et a continué à faire comme si cela était normal. L'avatar était un peu contorsionné par la suite mais nous avons rectifié en direct. En regardant la vidéo sur le site de cette représentation, je trouve que certaines scènes étaient très belles et je suis touchée par l'avatar Kelly.

La seconde représentation a eu un meilleur succès, or l'avatar Kelly a de nombreuses fois gelées et Léa n'a pu faire les gestes qu'elle souhaitait. L'interaction entre les deux acteurs masqués fut plus complice de mon point de vue. Est-ce la non-présence de l'avatar K qui a permis une meilleure égalité de présence ? Ou bien est-ce l'état de stress qui fut plus bas lors de la seconde représentation pour les acteurs masqués, il se peut que ce soit aussi le public qui fut plus réceptif à ce genre de spectacle. Bref, de nombreuses questions se posent, due à ce dispositif hors norme.

LES MOYENS POUR QUE LES AVATARS PRENNENT VIE

Les avatars sont des marionnettes numériques et c'est en parti ce qui m'a sauté aux yeux en revisionnant le premier spectacle. Il est assez juste, je trouve, que l'avatar « prend vie » et peut la perdre tout en étant encore sur l'écran (c'est l'une des caractéristique forte) et je crois qu'il est important de s'en rendre compte et de comprendre par quels moyens nous pouvons jouer de cela.

Lors du festival, l'interaction entre les acteurs et les avatars s'est accrue : lors de la scène du labyrinthe Kelly et le patient se font face, il parle directement à l'avatar et se reconnaît ; c'est une scène qui fonctionne bien ; mon rôle est de laisser placer l'avatar et le patient en face à face puis de laisser la manipulatrice jouer. J'ai davantage laissé Léa bouger lors de ces cinq représentations.

La marionnette, meurt et vit sur scène (comme l'avatar), elle est contrôlée par un marionnettiste qui est caché ou depuis les années 70, sur scène (le marionnettiste est sorti de son castelet pour devenir un véritable partenaire de la marionnette et une complicité entre le marionnettiste et le public s'installe car les spectateurs savent que la marionnette n'est pas réellement en vie. Cela est aussi le cas dans ce court spectacle.

En revisionnant les deux premiers spectacles des questions en sont ressortis :

Les déplacements des avatars devraient-ils être plus limités ? Au fond, pour la première scène, la mère est-elle obligée de marcher et de faire toute la pièce, pareil pour la scène où elle entame sa seconde chanson ? Après tout, nous l'entendons déjà chanter et l'avatar Kelly capte l'attention avec son interaction auprès du patient. Ou bien peut-être que les avatars pourraient se déplacer puis parleraient lorsqu'ils seraient à l'arrêt.

Je trouve que l'avatar Kelly lors des spectacles du festival, a moins été le centre de l'attention. Léa a créé un autre personnage : l'ordinateur parlant du docteur et cette idée fut

judicieuse. Ce personnage a permis d'apporter de l'humour et d'incorporer plus facilement les nombreuses calibrations nécessaires pour le bon déroulement du spectacle.

LUMIERE ET SON

Cela fut une première expérience ; je ne savais pas réellement quels boutons utilisés, mais m. Gagnéré m'a montré. Il fut intéressant d'être à la technique. Ça m'a tout de même renforcé dans l'idée que la technique, bien qu'enrichissante, n'était pas ma place. Mais j'ai apprécié, de réfléchir au timing. Ce fut tout de même complexe d'allier l'utilisation de la manette et de la technique. J'ai aimé pouvoir mettre le public dans le noir et de faire attention à baisser très progressivement la lumière à la fin de la représentation au Cube. L'une des actrices avait apprécié parce que je m'étais ajustée à leur rythme à la fin du spectacle, Mr Gagnéré a fait pratiquement toutes les manipulations de la lumière.

LA SCENOGRAPHIE

Nous n'avons pas eu de réels décors, si ce n'est un calepin, une chaise, et bien sûr l'écran. Comme le dispositif avec les avatars est assez lourd, nous avons préféré rester sobre. Nous n'avons pas de budget. Et avons pensé que les acteurs masqués et la présence de l'écran et de ses avatars étaient bien suffisant.

LA DRAMATURGIE

Un patient (masqué), est devenu muet et sourd, il va voir un psychanalyste assez spécial qui lui propose une psychanalyse augmentée. Grâce à une machine, le docteur va pouvoir communiquer et voir les avatars qui « hantent » le patient. Suite à la re mémorisation de quelques souvenirs d'enfance, le patient va peu à peu faire la paix avec son passé. Notamment avec sa mère, morte, qui ne fut pas une mère bienveillante.

L'avatar Kelly apparaît petite ; elle grandit durant l'une des premières scènes. Puis la mère du patient apparaît, elle chante. On comprend que Jonas (le patient) est hanté par cette mère. Ensuite, l'avatar du professeur de vol apparaît. Il est assez rude avec Kelly qui essaie d'apprendre à voler. Le patient repart. Le professeur interagit avec les avatars de la mère du patient et de son professeur de vol. Quelque temps plus tard, il revient voir le professeur. Celui-ci remet sa machine sur la tête de Jonas et il est plongé dans un labyrinthe. Jonas, reconnaît son avatar Kelly et prend peur dans le labyrinthe. Il y retrouve aussi le professeur de vol. Après une course poursuite, l'avatar Kelly sort du labyrinthe et rencontre sa mère. Les deux avatars sont fusionnés puis peu à peu, grâce aux conseils du docteur, se détachent. La

mère donne une flamme à l'avatar Kelly qui brûle puis réussit à maîtriser le feu. Le patient ressent aussi ce feu incontrôlable au début. L'avatar de la mère de Jonas, s'envole dans les airs. Puis le patient retrouve alors la parole et fait une démonstration de danse avec les multiples avatars.

LA CONCEPTION DE L'AFFICHE

Au début, j'étais censée la faire, mais je ne savais pas réellement comment commencer ; j'avais dit à Assya que je savais dessiner et peindre (j'ai une licence en arts plastiques) mais le timing fut finalement assez court et nous n'étions pas réellement libres du visuel. Avec Assya, nous avons utilisé Photoshop puis montré le résultat à Matthieu et à Béni. Au final, cela ne fut satisfaisant et Matthieu choisit une image puis la mise en noir et blanc comme nous lui avions suggéré.

Nous avons opté pour une image d'un tableau de Charcot, en noir et blanc, ce fut le choix de Matthieu. Le label du festival était obligatoire ainsi que de la couleur jaune. Pour ce qui est du titre, nous voulions créer à la base, une forme d'invitation du docteur à ses élèves. Finalement, nous avons mis le titre du spectacle « Psychanalyse augmentée » ;

Nous avons eu un problème avec les noms des artistes. Comme nous avons déjà imprimés, nous avons dû refaire une demande d'affiche avec les bons renseignements : lieu, date, horaires, artistes, titre.



LA PAUSE DES AFFICHES

J'ai été posé une vingtaine d'affiches ; je ne savais pas vraiment où les placer pour que cela soit pertinent et en même temps légal (les mettre à l'entrée de l'université n'aurait pas été possible selon un des responsables qui nous a expliqué leur méthode : enlever les affiches de l'entrée avant l'ouverture de l'établissement. J'en ai mis essentiellement dans le bâtiment A, mais aussi une dans le bâtiment K, une à côté de la cafétéria... Mais parmi toutes les autres affiches, je ne sais si finalement mes choix furent positifs. J'ai ajusté quelques affiches, pour donner suite aux commentaires de Matthieu.

Evidemment, nous avons proposé à nos proches de venir, bon personnellement les horaires ne les arrangeaient pas et mes parents étaient en voyage. Néanmoins mon frère est venu, ainsi

qu'une amie deux fois de suite ; nous avons aussi motivé certains de nos camarades de licence. Plusieurs ont joué le jeu.

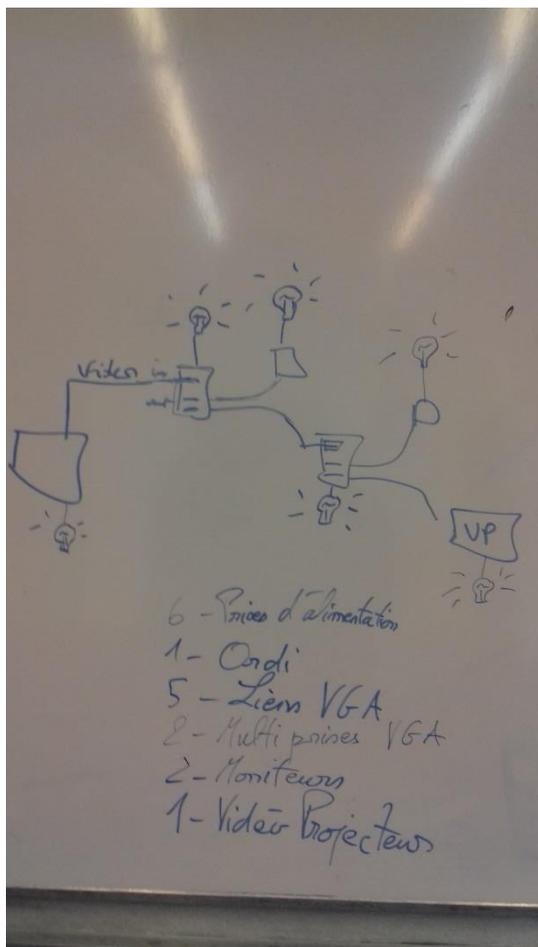
LES REPETITIONS

Nos répétitions ont débuté en fin octobre, il y eut une pause en Janvier puis nous avons recommencé fin février à nous retrouver, essentiellement le samedi ou le dimanche. Pour ce qui est des horaires cela dépendait des jours mais en général entre 10h et 18h/19h.

JOURNEE TYPE DE REPETITION :

Dans un premier temps, nous mettions le matériel électronique dans la salle du bâtiment A de notre faculté : mise en marche du projecteur, des ordinateurs, des deux écrans pour les manipulatrices et de l'écran pour la projection.

Petit schéma pour comprendre l'emplacement des moniteurs, vidéo projecteur, des ordi, prises d'alimentation...



Certaines fois nous utilisons le matériel pour le son et une machine pour le contrôle des différents spots de lumière. Ensuite nous nous échauffons, la voix, le corps et faisons des jeux de théâtre pour pouvoir être plus concentré et former un groupe uni. Léa a proposé une multitude de jeux et d'exercices. Les manipulatrices mettaient leurs combinaisons et il met arriver de les aider. Après plusieurs manipulations, les avatars squelettiques apparaissaient sur l'écran de l'ordinateur du professeur. Cette fois, la technique prenait un temps assez long. Puis, nous faisons quelques scènes du spectacle et réfléchissons à la suite de l'histoire.

EXTRAIT DU JOURNAL DE BORD :

Pour demain, moi et Medhi devons plus pratiquer la manette pour pouvoir faire voler les avatars et challenge pour demain : faire une répétition du spectacle en une quinzaine de minutes et non en une heure et demi.

Cours du dimanche

11h lea et mariam ont leur mocap nous allons faire un filage.

11h30

Nous avons trouvé le problème : mauvais mot de passe.

Il y a un problème de tête avec l'avatar de Mariam. Nous recalibrons.

12h petit parcours : filage technique

Scène de la fusion

Nous avons encore un peu du mal avec les manettes.

Pause déjeuner

Nous reprenons, problème d'avatar Margheve (prénom d'un des avatars) gêle

Filage positif

Nouveau filage sans être incarné.

Deuxième filage 18 min http://www.gagnere.fr/ateliersp8/tiki-list_file_gallery.php?galleryId=54&fileId=3653&view=page

Problème de mocapteur, m. Gagnéré arrive.

Après quelques problèmes techniques nous avons pu faire deux répétitions avec les masques (medhi s'est absenté et Matthieu l'a remplacé), nous avons filmé.

J'ai eu un peu du mal avec la scène du vol mais sinon j'ai l'impression de manier la manette sans trop de difficulté. Mais la salle du cube n'est pas la même que celle de la fac donc nous allons nous adapter. Comme je donnais des conseils à Matthieu en même temps (pour pouvoir manier la manette), je n'étais pas assez concentrée pour diriger avec attention l'avatar de Kelly et Léa m'en a fait la remarque. Lors du vol pour les prochaines fois, j'ai décidé de regarder Léa, et de faire un peu les mêmes mouvements qu'elle afin d'être connectée.

MON RESENTI A MI-PARCOURS

Ce projet tutoré a un fort potentiel, que ce soit le choix de l'équipe, la technique assez expérimentale qui demande des réactivités et des solutions créatives, l'interaction avatar masque, le thème de la psychanalyse, le rapport à l'improvisation, l'emploi des avatars justifié dans la dramaturgie numérique. Tout cela laisse présager un projet ambitieux et qui peut au fur à mesure prendre de l'ampleur.

LES INTERETS DU STORY-BOARD DE MATTHIEU

Le storyboard, fournis par Matthieu Millési permis à toute l'équipe de mieux comprendre les déplacements, de savoir quels seraient les enjeux des scènes, les possibles interactions. Ce fut réellement très utiles pour nous. Peut-être que cette manière de faire est analogue mais je l'ai trouvé justifié pour notre projet qui est finalement assez technique. Cela est dû à la présence des avatars et à l'importance des différents déplacements. Ce projet était assez lié à la

confiance ; chaque membre devait avoir confiance envers les autres car une erreur avait un impact sur les différentes personnes et chacun devait savoir rebondir quel que soit le problème.

Mise en place des chaises pour le spectacle : nous avons réfléchi à la disposition de celles-ci, à leurs orientations et leur nombre.



RESUME DES CINQ JOURS

Le dispositif fut plus simple pour ceux aux manettes pendant la semaine des Arts. M.Gagnéré et ses partenaires ont réussi à rendre les déplacements des avatars plus fluides et leurs vêtements pouvaient bouger. Ce qui permit une approche plus réaliste pour ces personnages virtuels. Si je déplaçais, même sans la présence d'une manipulatrice, un avatar, ses vêtements bougeaient, le dispositif prenait en compte le rapport à l'apesanteur, augmentant ainsi le réalisme. Les rotations de ceux-ci étaient aussi moins saccadées.

Il fallait penser à toutes les scènes, savoir quels personnages se déplaçaient, faire attention à la position de l'actrice avec les capteurs. Lors du mercredi, je ne fis pas attention à Léa lors du labyrinthe, j'étais accaparé par l'avatar. Si bien que Léa se retrouva fassée au mur, coincée et elle ne put profiter pleinement de l'espace. Dans ces moments-là, elle ne peut me parler. Mon frère (en tant que spectateur) le remarqua. J'ai ensuite fait attention les deux jours suivant à sa position dans l'espace. Matthieu et les autres ont visionné les vidéos et m'ont quelque fois fait remarquer deux, trois détails : ne pas rire (je sais que c'est logique mais Béni et Assya

trouvent tous les jours des nouvelles idées, improvisent à certains moments et je ne pu m'empêcher de rire, un rire nerveux sans doute), ne pas bouger lors de la dernière scène, déplacer l'avatar Kelly à droite à l'avant dernière et scène et j'ai eu des retours sur la danse des avatars lors de la dernière scène. C'est intéressant de se filmer et d'essayer de s'améliorer en fonction du rendu et des avis diverses.

Le premier jour, tout se passa assez bien mais nous avons enchaîné les scènes avec anxiété. Le public fut plus ou moins présent selon les jours, or le nombre de spectateurs et leurs implications a un impact sur le spectacle en lui-même. Ils étaient plus nombreux le lundi, mercredi et vendredi : environ 15 personnes et moins d'une dizaine les deux autres jours.

LE RETOUR DU PUBLIC

Le retour du public fut très enrichissant ; de nombreuses questions revinrent : pourquoi l'avatar est une fille si le patient est un garçon ? Pourquoi le professeur de vol est-il important et ne reste pas longtemps sur scène. Pourquoi la mère « brûle » sa fille ? Pourquoi l'utilisation de masques ? Pourquoi ce choix de musiques ? Certaines questions étaient liées à la dramaturgie et d'autres plus en rapport avec la technique. L'enthousiasme de certains spectateurs étaient palpable et réconfortant. Ce projet qui a démarré en octobre pour notre équipe nous a pris beaucoup d'énergie et de temps et vu son potentiel ; je trouve cela rassurant de savoir qu'il a touché des personnes et les a rendus impliqués par l'histoire et le dispositif.

CONCLUSION

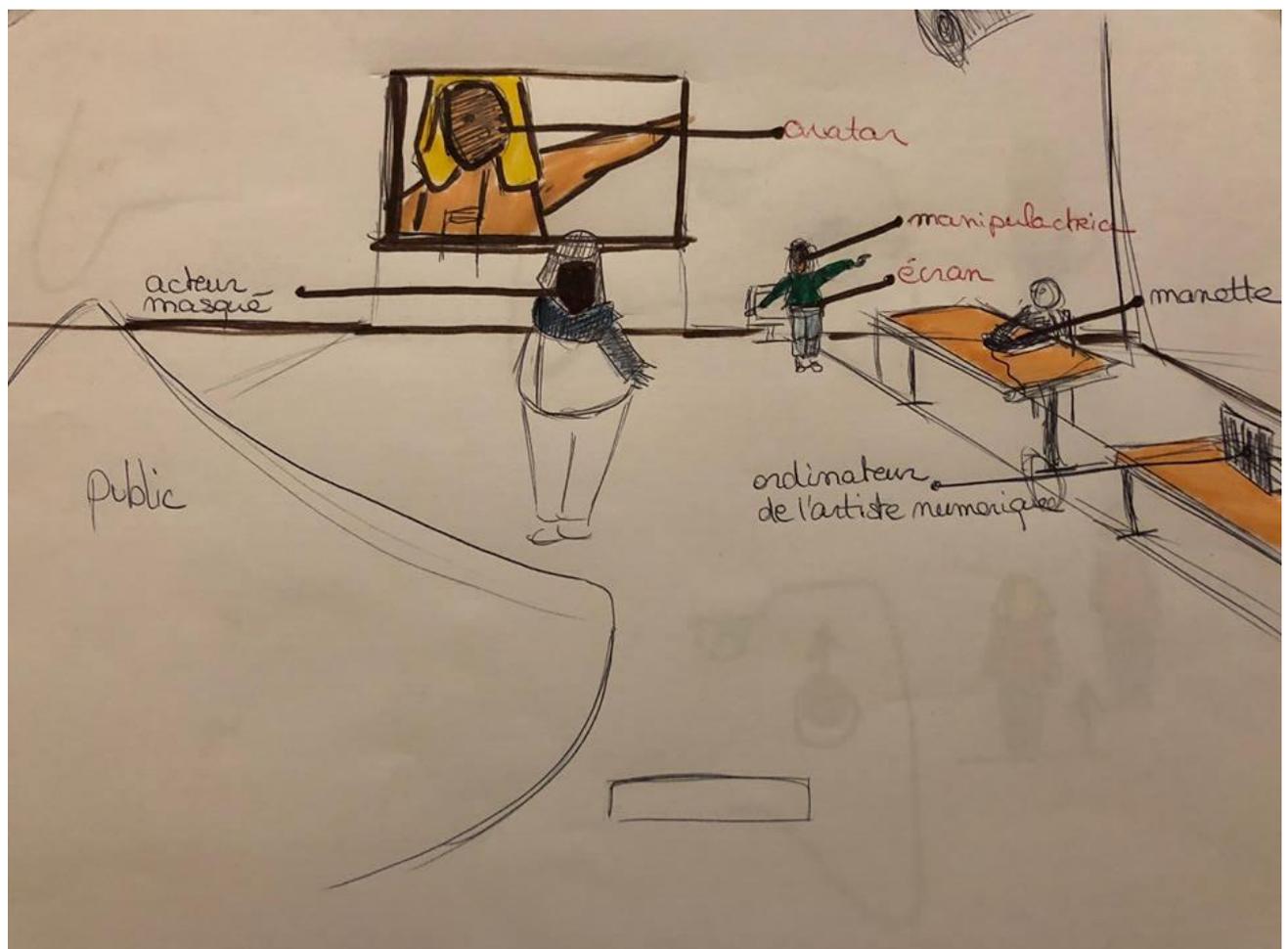
Ce stage m'a permis de :faire partie d'un spectacle mêlant avatar et masque et aborder le sujet de la psychanalyse ; jouer dans des conditions professionnelles, expérimenter un processus créatif collectif, expérimenter les manettes, être en empathie avec la manipulatrice, connaître ses différents déplacements, apprendre à diriger un avatar, compenser les mouvements de l'actrice, apprendre à s'adapter aux problèmes techniques, inventer avec elle des codes, des gestes inédits, faire partie de la technique.

C'est la première fois que je fais partie d'un spectacle où j'ai pu assister à son entière réalisation. Du début à la fin. Cela me permis de comprendre le fonctionnement d'une création théâtrale, la dramaturgie, le choix des personnages, apprendre à gérer les différentes personnalités danse le groupe, le stress avant les représentations. Ce qui fut très enrichissant et

en même temps bancale fut notre rapport à la technique. L'utilisation des capteurs est complexe, tout doit être réfléchi par rapport à cela. Les pas des acteurs, leurs façons de bouger, de parler, leurs gestes sont propres à cette technique. Comme il y eut souvent des aléas, il fut compliqué d'être sereine. La technique allait-elle dysfonctionner ? Et puis, ce ne fut pas évident de comprendre que malgré la technique, les acteurs pouvaient néanmoins s'entraîner. Le jeu d'acteur de Léa par exemple, n'était pas le même que son avatar, beaucoup de problèmes techniques se sont ajoutés. Finalement, les manipulatrices étaient aussi sur scène et les spectateurs ont pu aussi voir leur performance.

Nous allons essayer de proposer ce spectacle à un festival, nous sommes assez motivés pour continuer cette aventure et celui-ci a encore un fort potentiel inexploré. Le projet s'est considérablement amélioré lors de la semaine des arts, essentiellement le Mercredi où il y eut une certaine effervescence, les acteurs étaient énergiques et prenaient du plaisir, le public réceptif. La dramaturgie est touchante, métaphorique, un nouveau personnage a été inventé et permet une plus forte cohésion.

Annexe :



MES COMMENTAIRES A PROPOS DU PREMIER SPECTACLE

3 min 40 Medhi a eu du mal aussi pour l'avatar de la mère, là encore cela est dû au problème déjà soulevé. Du coup, celle-ci traverse des murs, or cela n'était pas prévu.

Peut-être qu'au début (pour les deux acteurs masqués), il manque un peu d'énergie.

Les points positifs selon moi :

Léa et Mariam ont réussi à continuer de jouer malgré les aléas des avatars. Béni projette bien sa voix (peut être manque-t-il encore un peu d'ancrage lors de sa démarche) mais en tout cas, il utilise l'espace, joue avec son écharpe quand à Assya, je trouve qu'elle a une vraie et forte présence, elle fait attention aux paroles des avatars et réagit en conséquence.

Je trouve que la place du docteur au fond est une assez bonne idée, surtout lorsqu'il y a aussi des avatars. Cela permet une focalisation sur le patient et ses avatars. Au fond, l'utilisation du masque est justifiée lorsque le jeu masqué et la manipulation de l'avatar fonctionnent car l'écran et les avatars captent fortement l'attention et le jeu masqué peut permettre un rapport de force équivalent.

J'aime beaucoup les improvisations de Béni « allo » pour le premier spectacle et « comme dis ma grand-mère boire un verre... »

4 min 55 : Le fait de grandir l'avatar est intéressant.

5min 39 : scène de la radio : perso j'aime bien cette scène (Mariam, Béni et Assya doivent être connectés entre eux).

6min Le patient tape sur le sol.

Pour cette seconde scène peut-être serait-il plus judicieux de prendre une nouvelle caméra et d'avoir en grand écran le visage de l'avatar de la mère qui chante et reproduit le même geste que le patient. Enfin cela n'est qu'une piste.

7min18 : La scène suivante est assez réussie (entre les deux avatars), Kelly « prend vie » et j'arrive à croire à leur conversation entre les deux avatars. La mère est à genoux.

Bon bien sûr, le pauvre avatar de la mère est assez difforme et cela a fait rire certains spectateurs mais je pense qu'au fond il vaut mieux faire avec et même possiblement l'intégrer dans la dramaturgie : prendre en compte qu'elle sera difforme de toute façon est peut-être une option. Et puis, les spectateurs ont été avertis des problèmes techniques avant les 3 représentations du colloque.

Quand la mère répond à l'enfant « rien mon cœur, tout va bien » il faut bien avouer que c'est assez drôle finalement.

8min 12 : la musique retenti et Kelly fait un petit monologue, j'essaye d'amener l'avatar à gauche de l'écran. La mère en partant n'est pas très bien manipulée, elle devrait sortir or nous la voyons (mais je sais qu'il n'est pas évident de contrôler l'avatar tout en étant stressé).

8 min 30 : Beugue à la scène suivante (Kelly disparaît), Béni a su improviser. Je du déplacer Kelly assez rapidement (la prochaine fois, il faudra penser à créer un goal sur le milieu de la scène qui serait comme un filet de sécurité).

9min 35 : La scène du vol fonctionne bien, (le fait que le patient fasse les mêmes gestes que l'avatar Kelly est assez drôle), perso je pense qu'il y a moyen pour la faire « voler » puis tomber avec plus de réalisme. Cédric n'est peut-être pas assez ferme.

En y repensant dans cette scène tout le monde joue : le docteur, le patient et les deux avatars, cela est du coup assez complexe ; il est vrai que Kelly est trop éloignée lors de cette scène, les spectateurs ne la voient pas voler.

12min 09 Le choix de la calibration lors du spectacle est assez judicieux surtout que la scène suivante avec les avatars sont fortes et nous avons besoin d'avoir des personnages moins difformes à la fin.

Les deux avatars étaient de dos (nous avons compris pourquoi par la suite), ne pas oublier d'appuyer sur « A » sur la manette. Nous avons retourné les deux avatars.

Scène très forte : celle du feu.

13min 30 : les deux avatars sont placés, l'avatar Kelly regarde le public. Elle prend vie et nous capte directement. En même temps, je n'ai sans doute pas assez de recul pour pouvoir savoir si c'est un fait ou bien s

Le choix de la musique me semble bon et bien placé.

Je me demande si les spectateurs comprennent que le patient a retrouvé sa voix

Assya « elle est là, ma mère est morte », c'est intéressant parce que lors des répétitions elle n'avait jamais fait cette proposition mais perso je trouve cela touchant. La fusion puis la séparation entre les deux avatars est métaphorique et permet de justifier l'avancé du traitement des problèmes psychologiques du patient.

Story bord de Matthieu :

Ces notes permettent de comprendre l'histoire et les différentes scènes.

1 – Accueil du patient. Installation sur la chaise

2 – Premier contact : les raisons de la visite. Dialogue pour mettre en place les bases de la méthodologie

3 – Le Docteur branche le Patient sur son système novateur. Tout va bien se passer.

4 – Le système se met en marche et une vue apparaît à l'écran derrière le patient.

5 – Un bébé apparaît à cour. Il entre, marche, observe son environnement, tombe, pleure. On entend un chant

6 – Apparition de la mère : elle observe la pièce, et l'enfant. Elle chante. Le Docteur fait le constat et demande ce qu'il s'est passé par la suite.

7 – L'enfant grandit et devient adolescent. La mère chante toujours (selon que le chant est déjà fini ou non) et opère un déplacement pour aller se positionner sur le seuil de la porte à jardin.

8 – l'enfant sort à cour. La mère est sur le seuil de la porte à jardin. Le docteur constate, puis demande de continuer le travail.

9 – la mère entre, chante un chant plus poignant, traverse lentement l'espace pour se retrouve au centre, côté cour. Elle s'agenouille.

10 – la mère est à genoux, l'adolescent apparait.

11 – l'adolescent fait face à sa mère et ne comprend pas. Soit fort ! Le patient n'est pas au mieux de sa forme.

12 – la mère sort à cour. L'adolescent reste en place.

13 – Un homme apparait. Qui est-il ? que représente-t'il ? le Docteur s'interroge.

14 – le défi de l'inconnu : arrives-tu à voler ? Le docteur tente de comprendre. Le patient est en difficultés.

15 – des essais peu concluants : l'adolescent essaie de décoller puis retombe. Quelques fois.

16 – le rite de passage est difficile ! L'inconnu souffle le chaud et le froid. On entend le vent. L'adolescent a du mal à tenir debout.

17 – réaction du docteur qui s'interroge sur cette personne. Il est interrompu par l'inconnu qui s'adresse directement à lui, adresse regard. Le Docteur et Patient ressentent le vent.

18 – l'expérience bouscule le docteur et le patient : ils ont du mal à tenir debout ! Le docteur s'intercale entre l'inconnu et le patient.

19 – le médecin reprends le contrôle et poursuit son analyse. L'inconnu sort à cour.

20 – La phase suivante qui hante le patient à l'âge adulte. Le docteur veut en savoir plus.

21 – l'adolescent est devenu adulte mais s'interroge. Il apparait bord cadre côté cour et regarde le patient.

22 – la mère apparait derrière : leurs visages se superposent dans un effet spécial. L'un et l'autre sont en quelques sorte identiques. Le docteur : mais c'est ça les enfants, c'est la photocopie des parents !

23 – dernier face à face. Un déplacement des deux avatars s'opère pour être face à face. Adolescent à jardin, Mère à cour.

24 – Apparition du feu sacré : dans la main de la mère.

25 – transmission du feu : tout brule chez l'avatar du patient ! Trop de danger

26 – Le patient revit le phénomène et brule à son tour. Le docteur le raisonne.

27 – le patient réalise et contrôle le phénomène ! Le feu ne brule plus tout le corps de l'avatar du patient mais est uniquement dans sa main, et totalement contrôlable.

28 – épilogue : la séance a débloquent un point qui était irrésolu. Le docteur partage son point de vue. Le patient se remet de ses émotions.

29 – le docteur va féliciter la mère : une bise avec l'avatar !

30 – disparition de la mère. Le patient est désormais « seul avec lui-même ». Fin de la séance sur un fondu noir à la fois à l'écran et sur scène. Musique de fin.



Diplôme préparé : Licence Arts du spectacle - Théâtre
 Stagiaire : CLARISSE Cécilia Fonction : Régisseuse numérique
 Tuteur / Tutrice structure d'accueil : GAGNERE Georges Structure d'accueil : Didascalie.net
 Tuteur / Tutrice Pédagogique : BOURBON Jean

Rayez les mentions inutiles

I Qualité de l'accueil

Concernant l'accueil que vous avez reçu lors de votre arrivée dans la structure d'accueil, êtes-vous :

Peu satisfait Moyennement satisfait Satisfait Très satisfait

Expliquer :

Nous avons été bien accueillis

Vos missions vous ont-elles été présentées ? Ont-elles été éventuellement redéfinies clairement au cours du stage ?

Oui Non

Un moment a-t-il été consacré à la présentation de la structure d'accueil et des membres de l'équipe ?

Oui Non

Si oui, sous quelle forme ?

Lors d'un cours de M. Gagnère, Matthieu Millési a présenté son projet tutoré puis nous avons fait une réunion

Comment évaluez-vous les conditions matérielles (ordinateur à disposition, etc.) et humaines (accueil, facilité de dialogue) dans lesquelles vous avez effectué votre stage ?

Peu satisfaisantes Moyennement satisfaisantes Satisfaisantes Très satisfaisantes

Commentaire :

Deux écrans d'ordinateurs étaient à notre disposition ainsi qu'un projecteur deux combi-moisons (pour les manipulations), deux manettes, un matériel pour le son et un matériel pour la gestion de la lumière



II Qualité du suivi par le tuteur ou la tutrice de la structure d'accueil

Avez-vous échangé régulièrement avec votre tuteur ou tutrice sur le déroulement du stage ainsi que sur votre travail ?

Oui Non

Si oui, indiquer la nature des échanges (points réguliers, concertations quotidiennes, réunions hebdomadaires, etc.) :

M. Cognère m'a donné de nombreux conseils et a été d'un fort secours lors des représentations.

III Intérêt du stage

Le stage vous a-t-il intéressé ?

Oui Non

Pourquoi ?

Cela m'a permis d'assister et de contribuer à un processus créatif collectif et de faire partie d'une équipe technique.

Estimez-vous que les missions que vous avez effectivement exercées ont été conformes à celles annoncées au début du stage ?

Oui Non

Pourquoi ? Quelles autres missions ou tâches avez-vous réalisées, le cas échéant ?

J'ai occupé un des postes du projet exposé au début du stage.

Avez-vous le sentiment d'avoir acquis les compétences prévues dans la fiche descriptive du stage ?

Oui Non

Pourquoi ? Décrivez le cas échéant les autres compétences acquises.

J'ai acquis des compétences dans le domaine de la régie numérique.



Recommanderiez-vous la structure qui vous a accueilli-e à un-e autre étudiant-e ?

Oui Non

Commentaires libres :

.....
.....

Nom et adresse de la structure d'accueil :

Nidascalie . nat 1 rue Duvergier 75019

Coordonnées mail du tuteur ou de la tutrice de la structure d'accueil :

contact@gagnone.fr

ATTESTATION DE STAGE

Je soussigné(e), **GAGNERE GEORGES** Nom, prénom et fonction du responsable du stage
certifie que **CLARISSE CECILIA** Nom et prénom de l'étudiant (stagiaire)
a effectué un stage du : **11/11** au : **30/03/18** pendant **86** heures
à : **DIDASCALIE.NET** Nom de l'organisme d'accueil
en qualité de: **REGISSEUSE NUMERIQUE** Fonction de l'étudiant durant le stage

Appréciations du responsable de stage sur l'étudiant--stagiaire (facultatif):

**Coordonnées de la personne responsable de la Taxe d'Apprentissage dans
l'organisme d'accueil (obligatoire)**

NOM: GAGNERE

Prénom: GEORGES

Mail: contact@gagnere.fr

Téléphone: 06 20 27 27 61

Fait à Paris le 30/03/2018

Signature et cachet (obligatoires):

didascalie.net

1 rue Duvergier
75019 PARIS
SIRET 508 845 450 00024
Licence N°2-1106197
www.didascalie.net





Diplôme préparé : Licence Arts du spectacle - Théâtre

Stagiaire : **CLARISSE Cécilia**

Fonction : Régisseuse numérique

Tuteur / Tutrice structure d'accueil : GAGNERE Georges

Structure d'accueil : Didascalie.net

Tuteur / Tutrice Pédagogique : BOURBON Jean

I Sur le déroulement du stage

À REMPLIR PAR LE TUTEUR OU LA TUTRICE DE LA STRUCTURE D'ACCUEIL

Comportement général du stagiaire	Très insuffisant	Insuffisant	Acceptable	Bon	Très bon
Intérêt et motivation					X
Adaptabilité, intégration dans la structure					X
Assiduité, ponctualité					X
Conscience professionnelle, implication					X
Curiosité, ouverture d'esprit					X
Esprit d'équipe, solidarité					X
Commentaires : Comportement très stimulant et constructif pour le projet.					

À REMPLIR PAR LE TUTEUR OU LA TUTRICE DE LA STRUCTURE D'ACCUEIL

Qualité et efficacité du travail du stagiaire	Très insuffisant	Insuffisant	Acceptable	Bon	Très bon
Méthode et organisation					X
Réactivité					X
Rigueur, précision, soin					X
Commentaires : Grand capacité à s'adapter au processus de travail en cours.					



À REMPLIR PAR LE TUTEUR OU LA TUTRICE DE LA STRUCTURE D'ACCUEIL

Aptitudes du stagiaire	Très insuffisant	Insuffisant	Acceptable	Bon	Très bon
Autonomie, esprit d'initiative				X	
Sens des responsabilités					X
Capacité de compréhension et d'analyse					X
Expression écrite				X	
Expression orale				X	
Créativité (apports d'idées, de solutions)				X	
Communication, interaction au sein de l'équipe					X
Commentaires : Cécilia doit mieux valoriser ses compétences créatives et sa capacité à proposer des améliorations au processus de travail.					

II Bilan du stage

Principales réalisations et acquisitions du stagiaire : Cécilia a acquis des compétences dans le domaine de la régie numérique et a contribué au succès technique et artistique du projet.

Axes d'amélioration pour le stagiaire : Cécilia doit vaincre sa timidité et mieux mettre en valeur les apports artistiques qu'elle est capable d'offrir à une équipe de création.

Bénéfices de ce stage pour l'organisme d'accueil : Par ses apports et son implication, Cécilia a participé à enrichir la mission d'accompagnement de projet artistique proposée par Didascalie.net

Si l'opportunité se présente, accepteriez-vous de prendre en stage un-e autre étudiant-e de cette formation à l'avenir ?

X Oui Non

Date et signature du tuteur ou de la tutrice entreprise :

.....